

Cinque videogames da giocare ad Halloween

E come tutti gli anni, ci ritroviamo sempre in quel periodo in cui l'oscurità e il mistero domina le nostre serate, specialmente nella notte di **Halloween**, dove milioni di bambini e non si dilettono a vagare per la città travestiti da mostri, vampiri e qualsivoglia creatura terrificante. Tuttavia per chi non avesse programmi per il 31 ottobre, con questa interessante Top potrete trovare delle valide alternative per il vostro Halloween da paura.

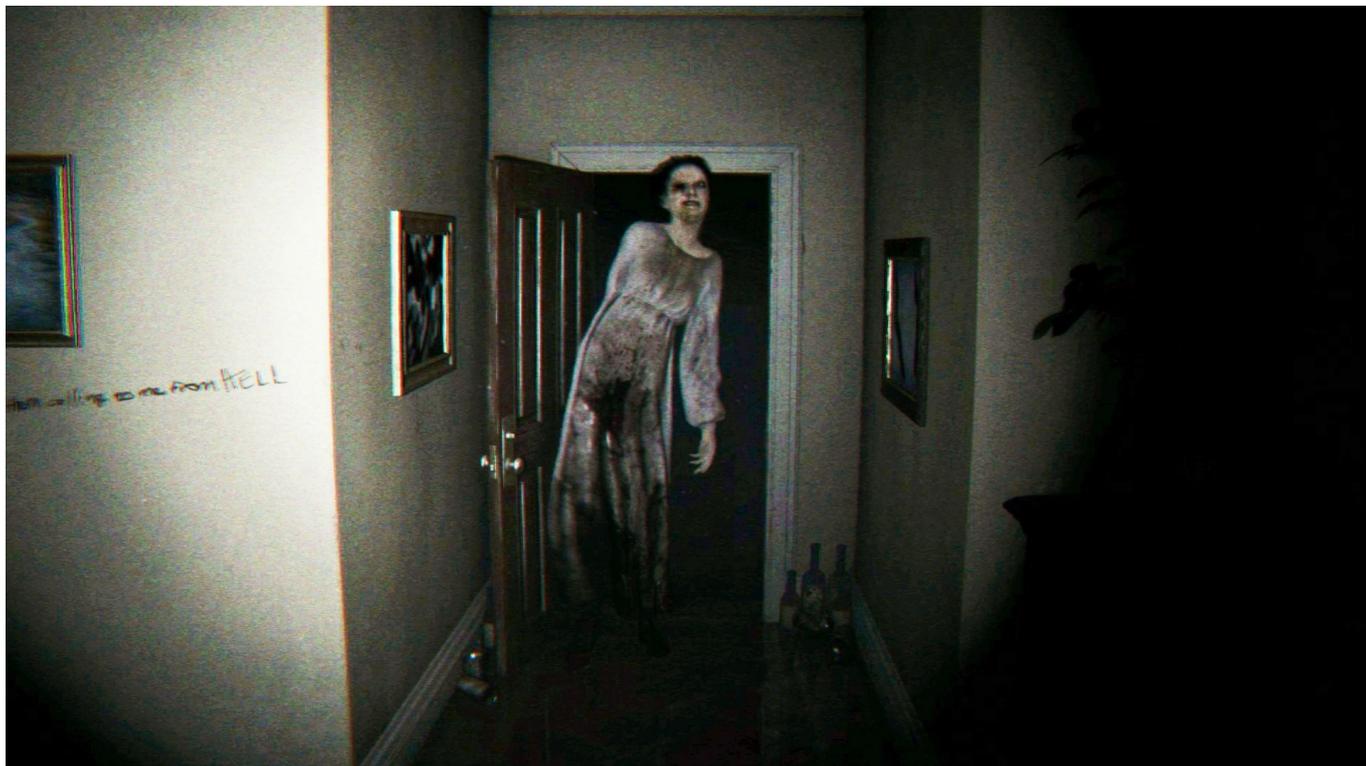
Nella nebbia di Silent Hill...

E partiamo subito con il classico dei classici, giusto per mettervi ansia passeggiando tra la nebbia cittadina. Rilasciato nel 1999, il caro vecchio **Silent Hill** è praticamente perfetto per accompagnarvi durante la notte a suon di mostri piramidali e dalle stranezze più disparate. All'interno del gioco impersonerete **Harry Mason** alla ricerca della figlia adottiva di sette anni scomparsa nella nebbia della tranquilla cittadina di Silent Hill appunto. Il titolo offre ben cinque finali alternativi di cui uno visibile solo dopo aver completato il gioco come determinate condizioni. Quindi, se siete così messi male da adorare la nebbia — o abitate sopra l'Arno — , **Silent Hill** è il videogame che fa per voi.



P.T. di papà Kojima

Distribuito nel 2014, **P.T.** che sta per **Playable Teaser**, non è altro che un teaser interattivo in cui un protagonista sconosciuto si risveglia in un corridoio molteplici volte, come in un loop, ma con piccole inquietanti variazioni. Man mano la situazione acquisterà un senso ed essendo targato **Kojima**, la qualità di trama e scenario di certo non manca.



A cena con Resident Evil 7

Se proprio avete voglia di un bel arresto cardio-circolatorio la soluzione migliore è giocare **Resident Evil 7: Biohazard** col supporto **VR**. Rilasciato nel gennaio del 2016, **RE7** è l'ennesimo titolo di casa **Capcom**, in cui nostri antagonisti saranno una tenera famigliola dai gusti alimentari discutibili. Essendo un titolo con visuale in prima persona non c'è niente di meglio di un visore VR e un pannolone per adulti per rendere il tutto più coinvolgente ma senza rischiare di macchiare le proprie mutande.



Monache rosse e vecchietti seminudi

Se siete degli amanti degli **hideandseek** come *Friday the 13th*, uno dei migliori del genere è proprio *Remothered: Tormented Fathers*, del designer italiano **Chris Darril**. Accolto ottimamente dalla critica, vincendo numerosi premi, come miglior indie, miglior horror, miglior gioco italiano e alcuni **Game of The Year**. La trama si svolge tra le pareti di casa **Felton**, in cui la protagonista principale, **Rosemary Reed** deve scappare dalle grinfie del padrone di casa, mentalmente instabile che, seminudo, rincorrerà la protagonista con una falce, affiancato da una monaca vestita di rosso. Proprio un bel titolo per passare il tempo rincorsi da vecchietti in giro per casa, anche se detta non suona poi così bene.



Xenomorfi spaziali

Concludiamo questa Top con un bel titolone horror, ma non troppo, *Alien: Isolation*, la cui trama è ambientata ben 15 anni dopo il primo lungometraggio. Come tutti gli horror l'obiettivo più importante sarà quello di non morire malamente braccati dagli **xenomorfi**, capaci di correre come **Usain Bolt** nel 2009. Un bel mix di spazio, alieni e giocate a nascondino. Che volete di più?



Beh che dire “follettini e follettine” con questo si chiude la nostra top da cagarsi in mano per Halloween, speriamo di avervi soddisfatto e soprattutto di avervi messo paura, MHUAHAHA!!!

Sensorialità virtuale: come l'ASMR entra nei videogame

Forse vi sarà capitato, sfogliando fra le migliaia di video su YouTube o durante qualche live su Twitch, di vedere qualcuno alle prese con determinati oggetti, bisbigliare strani suoni, accanto un microfono quasi fantascientifico e che probabilmente non avete mai visto. Negli ultimi anni il fenomeno dell'**ASMR** sta spopolando tra utenti casual, ma sta cominciando a esplodere anche in ambito videoludico, con **ASMRtist** alle prese con il videogioco del momento oppure, eseguire un role-play con i vostri personaggi preferiti. La pratica ha origini molto recenti ma, ciononostante, grazie alla sua facilità d'uso e all'ampia dispersione mediatica del web, ha già raccolto numerosi seguaci, innalzando anche la popolarità dei suoi esecutori. È probabilmente uno dei **il trend del momento**, anche in Italia, nonostante la maggior parte di voi non ne abbia mai sentito parlare, con più di 5 milioni di video disponibili su YouTube e un **aumento delle ricerche del 200%**.

Ma esattamente cos'è l'ASMR, come funziona e soprattutto, può avere un ruolo pratico all'interno di un videogioco? Questo articolo cercherà di fornire adeguate risposte.

Brancamenta



Autonomous Sensory Meridian Response è quanto risulta dall'acronimo; nonostante suoni così distante, e sia riferito a elementi prettamente medici o psicoanalitici, è un'esperienza che tutti noi abbiamo in qualche modo fatto almeno una volta nella vita. Tutto è riassunto attraverso una **piacevole sensazione fisica (Tingle)** (brividi, formicolii, rilassamento), partendo dal cuoio capelluto alla schiena, **attraverso stimoli uditivi, visivi e tattili (trigger)**. Un esempio pratico può essere la pelle d'oca prodotta dall'ascolto di una determinata canzone o la visione di alcuni gesti della persona di fronte a voi, sensazioni che non sono passate inosservate nemmeno alla comunità scientifica che, tuttora, non riesce esattamente a spiegare il perché della risposta a determinati stimoli ma soprattutto alla diversità con cui l'essere umano si interfaccia a tale pratica. Se ci pensate, è incredibile che tutto questo abbia avuto un nome solo recentemente. Il percorso dell'ASMR è in qualche modo collegato al concetto di **sinestesia** (in cui più sensazioni distinte possono essere recepite contemporaneamente per diverse vie sensoriali), prima vista diffidenza ma poi, una volta misurata, è divenuta territorio di numerose ricerche scientifiche.

Proprio ultimamente **è stato realizzato un primo studio** degli effetti che tali video producono agli utenti che ne fanno uso: la **Dottorssa Giulia Poerio**, dell'Università di Sheffield ha verificato una **riduzione della frequenza cardiaca di 3,14 battiti al minuto**, con sensazione di benessere generale, rispetto a coloro che in precedenza non avevano avuto alcuna esperienza ASMR. Serviranno ulteriori studi in tal senso, ma le prime stime risultano abbastanza incoraggianti.

Entrano dunque in scena gli o le ASMRtist, in grado di provocare in maniera del tutto arbitraria le sensazioni citate, attraverso un'ampia gamma di suoni, gesti e soprattutto fantasia, perché non tutti rispondono allo stesso modo. Tra **whispering, tapping, inaudible, toni binaurali** (che vedremo più avanti) e mille altre varianti, la percezione dell'ASMR varia da persona a persona, rendendo difficile capire l'associazione esatta o magari preferita dagli utenti. È per questo che una buona ASMRtist deve essere dotata di un "coltellino svizzero" che racchiuda tutti i meccanismi necessari per fare breccia in un determinato utente che a sua volta, può legarsi in maniera empatica alla sua

produttrice di brividi preferita.

Una delle varianti più in voga è il gioco di ruolo in cui l'ASMRtist ricopre una determinata posizione sia del mondo reale (parrucchiera, bibliotecaria, etc) sia del fantastico, dove entrano in scena personaggi di serie TV ma soprattutto videogame.

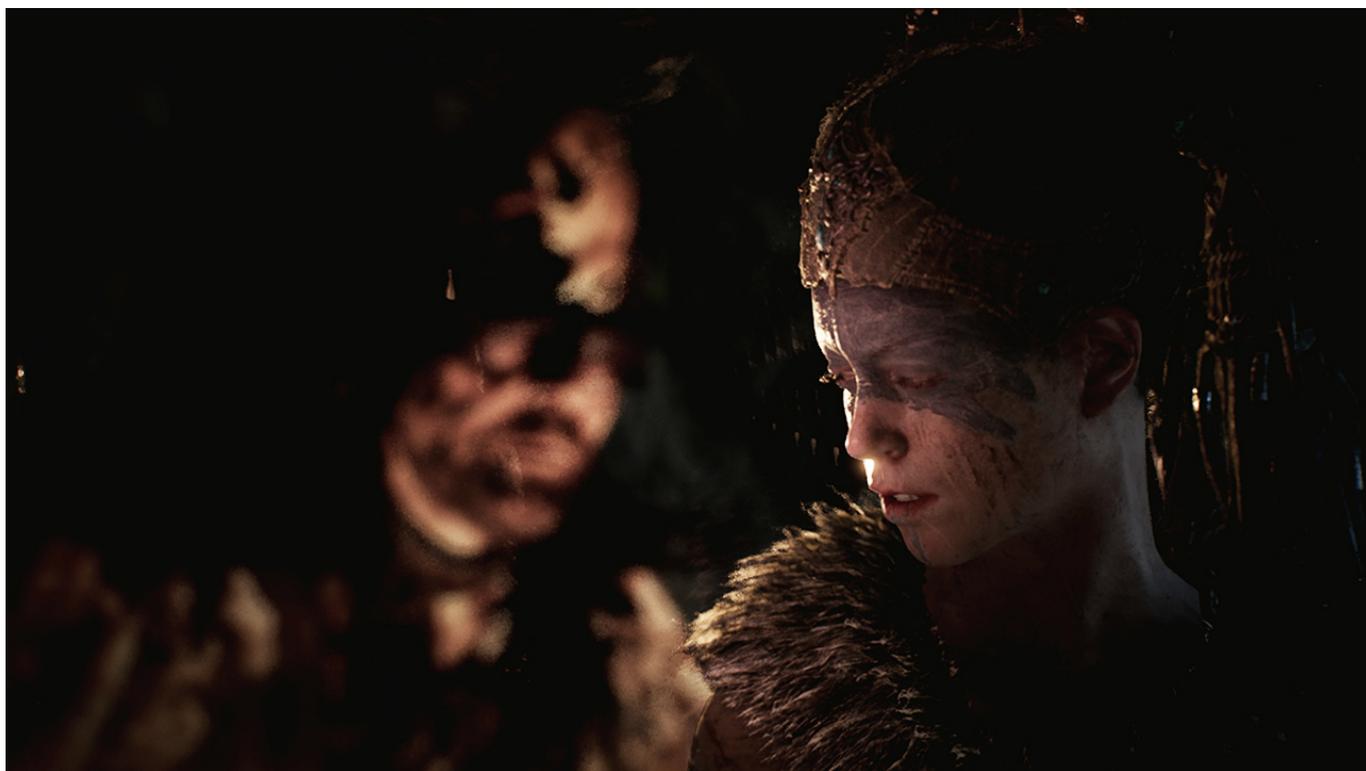
Coccole videoludiche



Il mercato dei videogame è ormai uno dei più redditizi al mondo, appaiono dappertutto e la maggior parte della popolazione mondiale ne fa uso. L'ASMR non poteva che entrare anche in questo mondo, che del resto regala tantissimi spunti per creare video ad hoc. Data la sua enorme popolarità, **Fortnite** è il videogioco più gettonato con video che spaziano da semplice gameplay con un commentary in whispering o role play vero e proprio, in cui l'artist in versione cosplay, sfrutta il contesto non solo per discutere del gioco in questione ma anche di altri temi a esso correlati. L'ASMR associato ai videogiochi funziona proprio perché **l'atto di videogiocare è già associato automaticamente al concetto di relax** e di passatempo, per cui gli appassionati possono unire l'utile al dilettevole, seguendo il proprio gioco preferito e al contempo rilassarsi. Da notare come l'ASMR renda alcuni titoli maggiormente più alla portata di tutti: un esempio su tutti sono gli horror come ***Alien Isolation*** o ***Outlast*** che basano sulle palpitazioni e l'ansia la loro natura. Per molti utenti si è verificato una **maggiore facilità nel seguire i loro gameplay**, anche per le persone più sensibili. Inoltre, ancora più interessante, aiuterebbe a diminuire la dipendenza da videogioco ma soprattutto l'assimilazione di nuove informazioni derivanti dal videogiocare, permettendo un miglioramento delle capacità cognitive (ne parleremo in dettaglio un'altra volta).

Dunque, l'ASMR sembra avere un ruolo attivo, creando reale benessere e aiutando alcune persone a star meglio con se stesse. Allora perché non provocarlo arbitrariamente in altri contesti, come il videogioco? Purtroppo la risposta non è così semplice.

ASMR & gameplay



Una risposta a tale domanda è molto difficile, principalmente perché non tutti rispondiamo all'ASMR allo stesso modo. Non si tratta soltanto di mero "gusto", per cui se a un utente piace l'inaudibile magari a un altro no. Molte persone provano quasi idiosincrasia verso determinati suoni o gesti, una repulsione che diventa fattore di rischio qualora si vogliano implementare elementi di tale natura all'interno di un videogioco. Questa disparità è ancora oggetto di studio.

A dir la verità alcuni tentativi sono stati fatti, prendendo come esempio su tutti [Hellblade: Senua's Sacrifice](#). Sviluppato da **Ninja Theory**, *Hellblade* racconta la storia di **Senua**, una ragazza affetta da **schizofrenia e problemi psichici**, nella Gran Bretagna barbara in epoca romana. Proprio l'audio è una componente fondamentale in cui l'utilizzo di un **microfono binaurale** è riuscito a riprodurre le decine di voci che Senua è costretta ad ascoltare nella propria testa. *Hellblade* è un titolo potente anche grazie all'utilizzo sapiente di suoni e voci di natura diversa in grado di riprodurre le allucinazioni uditive della protagonista e capaci di calare il giocatore nella condizione di chi sia affetto da simili problematiche ed è per questo che è caldamente consigliato l'utilizzo di buone cuffie. Quindi, anche se non è l'obiettivo primario dell'opera, *Hellblade: Senua's Sacrifice* può considerarsi un ottimo esponente dell'ASMR, in quanto riesce a coniugare tutte le sensazioni ed emozioni derivanti in maniera autentica.

Ma un ruolo fondamentale all'interno di un videogioco lo detiene la musica, che molte volte, unita al contesto, basta e avanza per produrre ASMR. Basti citare molte boss fight di **From Software**, come i principi gemelli **Lorian e Lothric** in [Dark Souls III](#) o quanto avviene in [Nier: Automata](#). Molte volte basta solo il ricordo di alcuni momenti per risvegliare in noi tali sensazioni che in fin dei conti sono sempre esistite ma a cui solo con un certo grado d'attenzione facciamo caso.

Tapping, scratching, eating e molto altro, benché presenti in qualche modo all'interno di un videogioco, per esigenze di trama o caratterizzazione, sono suoni che se riprodotti con una certa

frequenza possono indurre fastidio, rovinando di conseguenza l'esperienza di gioco. Per non rischiare, dunque, si punta sul sicuro: musica, recitazione (audio/video) e suoni a più ampia portata e che tutti ascoltiamo normalmente.

Lo studio sull'ASMR e le sue applicazioni comunque procedono spedite, e chissà che un giorno non molto lontano non potremo avere titoli specificatamente studiati per provocare queste sensazioni, sperando che una simile moda (se esploderà) non saturi il mercato. Perché, purtroppo, dietro una soluzione può nascondersi un problema ancora più grande. Ma questa è un'altra storia.

Alien: Isolation - A Casa Nessuno Può Sentirci Urlare

In occasione dell'uscita di **Alien Covenant** nelle sale cinematografiche, ci è sembrato giusto riprendere tra le mani un titolo videoludico che ripropone ottimamente le atmosfere del capostipite della saga del 1979: **Alien Isolation**.

Rilasciato nel 2014 e sviluppato da **Creative Assembly**, *Alien Isolation* ha riscosso un grande successo tra critica e pubblico, soprattutto per l'alta qualità raggiunta in quasi tutti gli aspetti del videogioco.

Ma vediamolo più nel dettaglio.

Alien 1.5

Alien Isolation è ambientato 15 anni dopo gli eventi del primo film di **Ridley Scott**. La protagonista è **Amanda Ripley**, figlia di **Ellen Ripley** (protagonista della pellicola) che, in cerca di informazioni su quanto accaduto alla madre, si catapulta, con non poche difficoltà, sulla **Sevastopol**, una gigantesca stazione spaziale che sarà l'hub principale delle nostre disavventure.

La storia, per quanto semplice, è ben narrata, grazie anche all'utilizzo di ottime cutscene, audiolog e a varie informazioni che possiamo raccogliere con frequenti citazioni ai film. Questo è dovuto alla collaborazione che i producer del gioco hanno siglato con **20th Century Fox** che ha permesso l'accesso a tutti i documenti disponibili sulla saga.

Le tematiche presenti sono le stesse del film originale: avidità e giochi di potere nonché l'angoscia e la solitudine esercitata grazie alla minaccia principale del gioco, lo **Xenomorfo**.

L'ormai iconico antagonista della serie ci accompagnerà per quasi tutta l'avventura, rendendo una semplice missione un vero incubo.



Nessuno può sentirti urlare

Alien Isolation si presenta come un **survival horror** nudo e crudo. Frequenti saranno le morti, ma questo non porta il giocatore alla frustrazione poiché è possibile trovare modi diversi per affrontare una determinata sezione. Si può morire in qualunque frangente, anche durante il salvataggio, visto che il gioco va in pausa soltanto aprendo la mappa o aprendo il menu. L'astuzia, l'ingegno e la silenziosità saranno necessari per completare l'avventura, che si attesta intorno alla **ventina di ore**. La stazione spaziale è liberamente esplorabile, soprattutto se avete tutto il necessario per aprire determinate porte; sta a noi decidere se andare spediti verso l'obiettivo o andare alla ricerca dei numerosi collezionabili, sempre che la paura per lo Xenomorfo non sia un ostacolo troppo grande da superare.

Proprio lo Xenomorfo è il fiore all'occhiello della produzione e vi darà la caccia inesorabilmente per quasi tutta l'avventura. Le sue routine comportamentali sono tra le migliori viste in un videogame, per cui sarà veramente difficile capire in che modo reagirà ad una determinata situazione o i suoi percorsi di pattugliamento. È pressoché invincibile, ma può essere distratto con l'equipaggiamento che possiamo trovare nel corso del gioco o eventualmente costruire grazie anche all'ottimo sistema di crafting. Sono presenti anche armi da fuoco da usare solo se strettamente necessario, in quanto i forti rumori non fanno altro che richiamare l'alieno.

Imprescindibile è poi l'utilizzo del famoso **rilevatore di movimento**, utilissimo in ambienti aperti, meno all'interno del nascondiglio, dove il "bip" emesso dallo strumento non farà altro che attirare l'alieno verso di voi.

Lo Xenomorfo in realtà non è l'unico nemico della stazione: sono presenti infatti anche umani e androidi che purtroppo vantano una scarsa intelligenza artificiale, basilare e a volte lacunosa; fortunatamente li affronteremo solo in brevi sezioni ma è un peccato constatare ciò visto l'alto livello qualitativo raggiunto con tutto il resto.



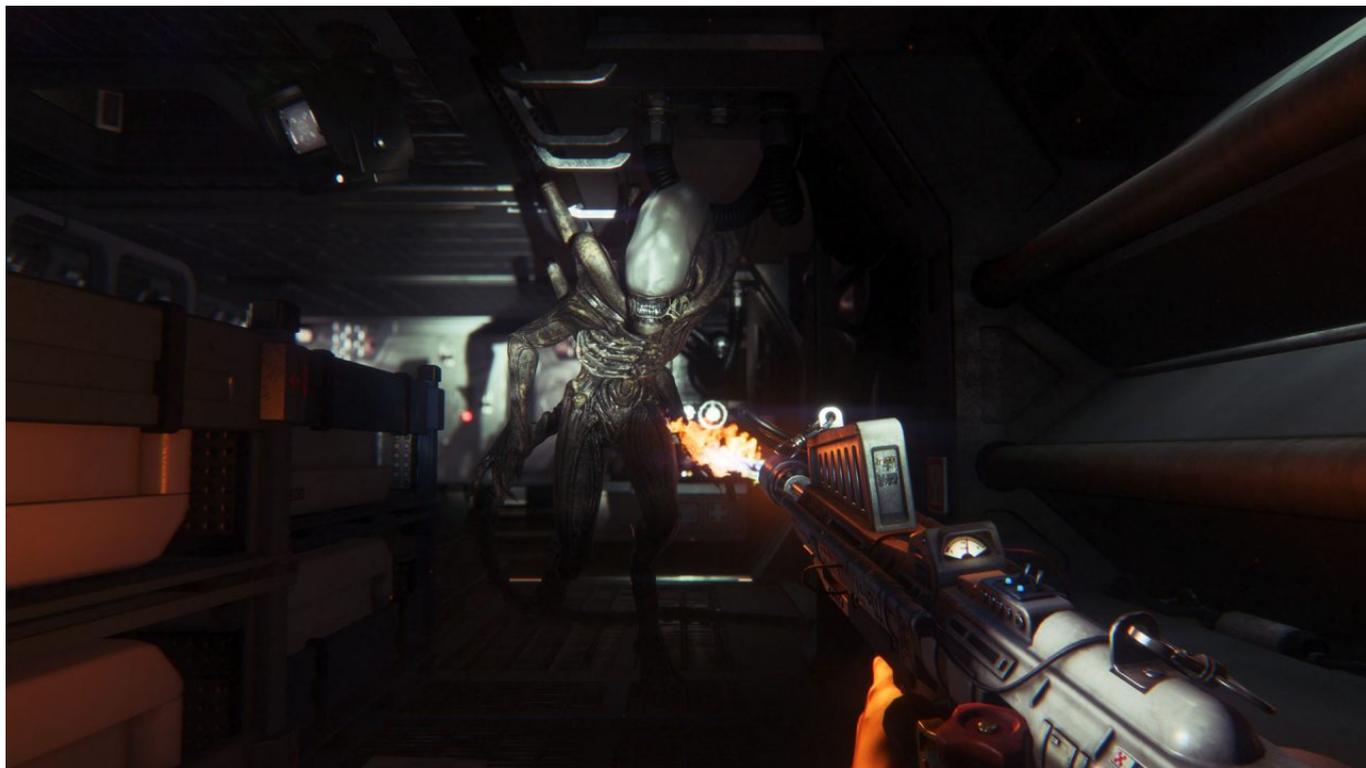
Come il film

Da un punto di vista **tecnico** il gioco si presenta piuttosto bene, con ottimi effetti volumetrici e un comparto luci di riguardo. La **modellazione** degli ambienti è certissima, così come quella dello Xenomorfo, davvero ben realizzata.

Un po' meno buona è la modellazione di androidi e umani, che peccano sul piano dei dettagli e delle animazioni. Il **comparto artistico** è eccezionale, con ambienti contestualizzati al periodo storico narrato nei film: terminali, armi, soprammobili, tutto ricorda le celebri atmosfere dell'*Alien* cinematografico.

Stessa minuzia anche nel **comparto sonoro**. Le **musiche** sono riprese dal film, con alcune di esse ricreate e arrangiate diversamente. Non sono sempre presenti ma, quando appaiono, avvolgono l'azione sapientemente creando maggiore tensione quando serve o enfatizzando i momenti più concitati. **Effetti sonori** sublimi, non c'è nulla fuori posto tanto che, chiudendo gli occhi, si farà fatica a distinguere il videogioco dai film originali.

Anche lo Xenomorfo è reso benissimo, dalla discesa dai condotti ai suoi effetti vocali, praticamente perfetto. Discorso a parte merita il **doppiaggio**. Ottimo quello di Amanda, davvero ben realizzato: la paura, la tensione, la frustrazione sono ben incisi, regalando un personaggio assolutamente credibile. I comprimari invece, pur avendo una voce adeguata per il più delle volte, peccano di tanto in tanto di recitazione, utilizzando un tono magari fuori contesto.



In conclusione

Alien Isolation è sicuramente il miglior titolo dedicato a questa saga, nonché un grandioso esponente dei survival horror. Questo non solo per il lato artistico ma soprattutto per le emozioni che riesce a suscitare. L'impressione è sempre quella di essere impotenti di fronte alle circostanze e ogni salvataggio diverrà una vera e proprio fonte di salvezza. Allo spuntare dei titoli di coda, dopo una sequenza finale al cardiopalmo, non potrete che sentirvi soddisfatti, con la consapevolezza di aver compiuto una vera impresa.

[Smentito il rumor per Alien Isolation 2](#)

La scorsa settimana alcuni [rumor](#) riportavano che il team di **Creative Assembly**, attualmente al lavoro su ***Halo Wars 2***, avesse in mente un possibile **sequel** del famoso gioco ***Alien***.

Se è vero che vi sia in cantiere lo sviluppo di un nuovo gioco, bisogna smentire però il fatto che si tratti di un nuovo capitolo della saga ***Alien***, poiché quasi tutto il team che ha lavorato allo sviluppo di ***Alien Isolation*** non fa più parte di **Creative Assembly**.

[Creative Assembly pensa ad un seguito per Alien Isolation](#)

Sembra che **Creative Assembly** sia al lavoro su un seguito del famoso *Alien Isolation*. Grazie alla rivista **Official PlayStation Magazine UK**, è comparso un **rumor** che sosteneva che gli sviluppatori di *Alien Isolation* dopo aver completato i lavori su *Halo Wars 2* si sarebbero dedicati allo sviluppo di un gioco del franchise di **Alien**.

Ecco la citazione:

“Le nostre fonti ci dicono che dopo aver finito il lavoro su *Halo Wars 2*, un nuovo gioco di *Alien* potrà iniziare lo sviluppo”.

Vi ricordiamo che sono solo rumor e che non c'è ancora nulla di ufficiale. Ma ipotizzando che il sequel sia in preparazione, quanti di voi lo aspettano con **hype**?